

淡江大學 114 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	數位教材製作	授課 教師	陳慶帆 CHING-FAN CHEN
	RAPID E-LEARNING TOOLS APPLICATION AND PRODUCTION		
開課系級	教科二 P	開課 資料	實體課程 選修 單學期 2學分
	TDTXB2P		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
系（ 所 ） 教 育 目 標			
培養能結合教學相關理論於數位學習、教材製作與專案開發之人才。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 應用教學設計之能力。(比重：20.00) B. 應用教育資料分析之能力。(比重：15.00) C. 製作各類型媒體教材之能力。(比重：15.00) D. 應用基礎程式設計之能力。(比重：20.00) E. 應用人力資源教育訓練專案之能力。(比重：15.00) F. 評估各類型媒體教材之能力。(比重：15.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：15.00) 2. 資訊運用。(比重：25.00) 3. 洞悉未來。(比重：15.00) 4. 品德倫理。(比重：5.00) 5. 獨立思考。(比重：15.00) 6. 樂活健康。(比重：5.00) 7. 團隊合作。(比重：10.00) 8. 美學涵養。(比重：10.00)			
課程簡介	本課程將介紹常見的數位教材類型並介紹多媒體元件的設計原則。 學生將學習多種快速數位教材製作軟體，並學會分辨不同軟體的優勢與特性， 配合教學設計理論製作出優質的數位教材。		

	<p>This course introduces several common types of e-learning materials and describe the principles of multimedia design. Students will learn to use various of authoring tools and understand the characteristic of various software. Students also have to integrate instructional theories to develop a quality e-learning materials.</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應

將課程教學目標分別對應「認知 (Cognitive)」、「情意 (Affective)」與「技能(Psychomotor)」的各目標類型。

- 一、認知(Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。
- 二、情意(Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。
- 三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)
1	1 瞭解數位教材的分類	1 Understand the types of e-learning materials
2	2 應用多媒體的設計原則	2 Application of multimedia design principles
3	3 瞭解各種數位教材製作工具的特性	3 Understand the feature of authoring tools
4	4 應用軟體工具製作數位教材	4 Be able to use authoring tools to create e-learning materials
5	5 評鑑數位教材的品質	5 Be able to evaluate e-learning materials

教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式

序號	目標類型	院、系(所)核心能力	校級基本素養	教學方法	評量方式
1	認知	ABCDEF	12345678	講述、實作	作業、實作
2	認知	ABCDEF	12345678	講述、實作	實作
3	認知	ABCDEF	12345678	講述、實作	實作
4	技能	ABCDEF	12345678	講述、實作	實作
5	認知	ABCDEF	12345678	講述、實作	實作

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	114/09/15~ 114/09/21	課程簡介、平台功能介紹	
2	114/09/22~ 114/09/28	教學平台安裝與設計(1)	
3	114/09/29~ 114/10/05	教學平台安裝與設計(2)	
4	114/10/06~ 114/10/12	雲端數位教材的介紹與實作(1)h5p	

5	114/10/13~ 114/10/19	雲端數位教材的介紹與實作(2)h5p	
6	114/10/20~ 114/10/26	雲端數位教材的介紹與實作(3)h5p	
7	114/10/27~ 114/11/02	多媒體素材製作工具介紹(1)- 教材錄製軟體1	
8	114/11/03~ 114/11/09	多媒體素材製作工具介紹(1)- 教材錄製軟體2	
9	114/11/10~ 114/11/16	學生作品期中呈現	
10	114/11/17~ 114/11/23	學生作品期中呈現	
11	114/11/24~ 114/11/30	教材網頁設計	
12	114/12/01~ 114/12/07	離線測驗製作軟體(1)	
13	114/12/08~ 114/12/14	離線測驗製作軟體(2)	
14	114/12/15~ 114/12/21	離線測驗製作軟體(3)	
15	114/12/22~ 114/12/28	教材包製作軟體--Exe	
16	114/12/29~ 115/01/04	期末多元評量週	
17	115/01/05~ 115/01/11	期末多元評量週/教師彈性教學週	
18	115/01/12~ 115/01/18	教師彈性教學週	
課程培養 關鍵能力		資訊科技	
跨領域課程		STEAM課程(S科學、T科技、E工程、M數學，融入A人文藝術領域) 素養導向課程(探索素養、永續素養或全球議題STEEP(Society ,Technology, Economy, Environment, and Politics))	
特色教學 課程		翻轉教學課程 專題/問題導向(PBL)課程 學習科技(如AR/VR等)融入實體課程	
課程 教授內容		程式設計或程式語言(學生有實際從事相關作業或活動) 智慧財產(課程內容教授智慧財產) 邏輯思考	
修課應 注意事項		1.學生應避免無故缺課。 2.老師保留變更課程進度、作業項目、作業內容及作業評分比例的權利。	
教科書與 教材		自編教材:簡報、講義	

參考文獻	
學期成績 計算方式	<p>◆出席率： 15.0 % ◆平時評量：10.0 % ◆期中評量：20.0 %</p> <p>◆期末評量：20.0 %</p> <p>◆其他〈作業、線上討論〉：35.0 %</p>
備 考	<p>「教學計畫表管理系統」網址：https://web2.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。</p> <p>※「遵守智慧財產權觀念」及「不得非法影印、下載及散布」。請使用正版教科 書，勿非法影印他人著作，以免觸法。</p>